ABSTRAK

PERILAKU KOMUNIKASI ANGGOTA *CLAN* BANDUNG *ALL STAR REBORN* PADA SAAT *KOPI DARAT*

(Studi Deskriptif Mengenai Perilaku Komunikasi Anggota *Clan* Bandung *All Star Reborn* Pada Saat *Kopi Darat* di Kota Bandung)

Oleh,
ARIS YUNIANTO ROCHMAT
NIM. 41810157

Skripsi ini dibawah bimbingan :
Olih Solihin, S.Sos., M.I.Kom

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Perilaku Komunikasi anggota *clan* Bandung *All Star Reborn* pada saat *kopi darat* di kota Bandung. Penelitian in membahasa tentang perilaku komunikasi dilihat dari komunikasi verbal, komunikasi non verbal, motif dalam perilaku komunikasi tersebut.

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode kualitatif sedangkan desain penelitian yang digunakan adalah studi deskriptif. Proses pemilihan informan menggunakan teknik *purposive sampling*. Selain itu, teknik pengumpulan data dengan dengan wawancara mendalam, observasi, dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah model siklus Miles dan Huberman untuk membahas mengenai permasalahan penelitian

Hasil penelitian diperoleh bahwa perilaku komunikasi dilihat dari **komunikasi verbal** berupa penggunaan bahasa Indonesia dan bahasa sunda,dan dalam komunikasi verbalnya memerlukan media seperti *handphone* maupun tablet untukmemeudahkan antar anggota dalam *sharing* mengenai *game clash of clans* lalu **komunikasi non verbal berupa** penampilan fisik yaitu busana yang dikenakan dan konsep waktu, artefak adanya **motif mas**a **lalu** sebelum bergabung dengan *clan* dan **motif masa depan** setelah bergabung dengan *clan* dalam membentuk perilaku komunikasi tersebut.

Simpulan perilaku komunikasi anggota *clan* Bandung *All Star Reborn* pada saat *kopi darat* adalah peneliti menemukan hal yang menjadi kekhasan dari berbagai aspek, seperti dilihat dari komunikasi verbal dan non verbalnya. Hal ini menjadi sesuatu yang unik dalam dalam perilaku komunikasi anggota *clan* Bandung *All Star Reborn*. Peneliti juga ingin memperlihatkan bahwa komunikasi tidak hanya dalam sebatas di dalam *game* saja dan diluar *game* juga dapat di aplikasikan ke kehidupan nyata dalam acara *kopi darat* ini, tujuannya yaitu menambah teman, ajang bisnis, dan menambah pengalaman.

Saran untuk *clan* Bandun *Star Reborn* agar lebih ditingkatkan lagi dalam satu bulannya misalnya dua kali dalam satu bulan,bagi peneliti selanjutnya agar mencari dan membaca referensi lebih banyak lagi bagi mengenai penelitian sejenis, dan diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan rujukan penelitian selanjutnya.

Kata Kunci : Perilaku Komunikasi, Komunkasi Verbal, Non Verbal, Motif